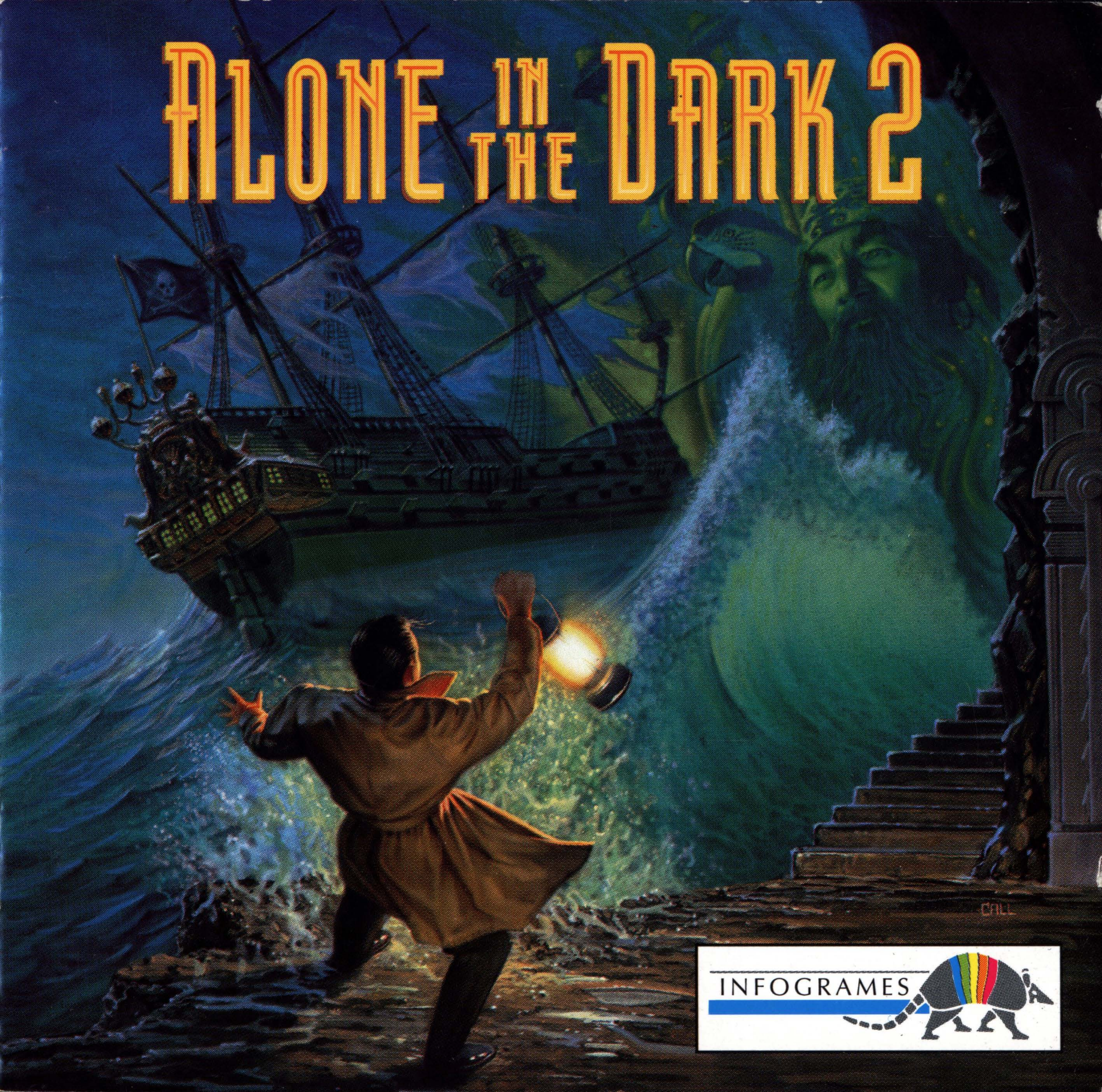
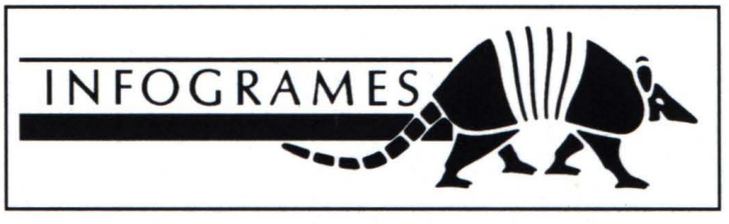
ALONE IN THE DARK 2



INFOGRAMES

ALONE IN THE DARK 2



INBETRIEBNAHME

ERFORDERLICHE KONFIGURATION

- 100% kompatibler IBM PC AT
- Mindestens 386 DX 33 MHz bzw. besser empfohlen
- 2 MB RAM, mehr als 572 KB freier Speicher wird benötigt
- 256 EMS (Expanded Memory Specification)
- Grafikkarte VGA mit 256 Farben
- Festplatte (18 MB erforderlich)
- CD-ROM-Laufwerk (mind. 150 KB/Sek.) mit Audio-Output
- MSCDEX 2.21 oder höher
- Maus und entsprechender Treiber
- DOS 5.0 oder höher.

OPTIONAL

- Soundkarte: Sound Blaster oder 100% kompatibel
- Microsoft WINDOWS 3.1 oder höher

Um zu überprüfen, ob Sie über genügend DOS- bzw. EMS-Speicher verfügen, geben Sie MEM in die DOS-Befehlszeile ein. Das Programm zeigt den verfügbaren Speicher an. Wenn Sie nicht über genügend Speicher verfügen, sehen Sie unter dem Abschnitt BEHEBUNG VON STÖRUNGEN nach, in dem einfache Lösungen zu einer geeigneten Konfiguration vorgeschlagen werden.

UNTER WINDOWS

INSTALLATION UNTER WINDOWS

- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie nötigenfalls Windows.
- Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben D. Sollte dies bei Ihnen nicht der Fall sein, ersetzen Sie in den folgenden Anweisungen D durch die entsprechende Bezeichnung.)

- Im Programm-Manager rufen Sie im Menü DATEI die Option AUSFÜHREN auf.
- Tippen Sie D:\WINSTALL in das Eingabefeld ein, und bestätigen Sie mit der Taste OK.
- In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind 3 Symbole abgebildet:
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.
- Wenn die Installation abgeschlossen ist, erscheint eine Programmgruppe mit dem Namen INFOGRAMES im Programm-Manager.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER WINDOWS

Sie können diverse Spielparameter (Soundkarte...) ändern.
Dazu öffnen Sie im Programm-Manager das INFOGRAMES-Fenster und rufen das Symbol Aktualisierung auf.
Nach Abändern der Parameter unter Optionen klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS

Das Spiel wird gestartet, indem Sie im Programm-Manager das INFOGRAMES-Fenster öffnen und das Symbol ALONE IN THE DARK 2 aufrufen.
Achtung: Während des Spiels muß die CD ständig im CD-ROM-Laufwerk bleiben.

UNTER MS-DOS

INSTALLATION UNTER MS-DOS

- Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie MS-DOS.
- Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben D. Sollte dies bei Ihnen nicht der Fall sein, ersetzen Sie in den folgenden Anweisungen D durch die entsprechende Bezeichnung.)
- Tippen Sie D:\INSTALL in die Befehlszeile C:\> ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

- 3 Symbole erscheinen:
  Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
  Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
  Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER MS-DOS
Sie können diverse Spielparameter (Soundkarte...) ändern. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\INDARK2) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde, tippen Sie INSTALL ein, und betätigen Sie die Eingabetaste.
Nach Abändern der Parameter unter Optionen klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER MS-DOS
Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\INDARK2) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie AITD2 ein, und drücken Sie die Eingabetaste.
Achtung: Während des Spiels muß die CD ständig im CD-ROM-Laufwerk bleiben.

HINWEIS

Zwischen der Verfassung dieser Anleitung und der Vervielfältigung der CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 kann es zu geringfügigen Änderungen des Programms kommen. Entsprechende Hinweise finden Sie in der Datei LIESMICH auf der CD-ROM ALONE IN THE DARK 2.
Geben Sie D:\LIESMICH in die MS-DOS-Befehlszeile ein, und betätigen Sie die Eingabetaste.
Bei Lagerung und Gebrauch sollten Sie mit der CD-ROM genauso vorsichtig umgehen wie mit einer Audio-CD. Wenn Sie die Platte nur am Rand anfassen und nach Gebrauch sofort wieder in ihre Hülle zurücklegen, ist keine besondere Reinigung erforderlich.

Sollten Probleme auftreten oder eine Fehlermeldung auf dem Bildschirm erscheinen, siehe Kapitel "BEHEBUNG VON STÖRUNGEN".

EINLEITUNG

Sie heißen Edward Carnby, und die Presse betitelt Sie schon "Detektiv des Unergründlichen". Sie könnten weiterhin ruhige Tage im Lehnsessel Ihres Büros genießen. Doch Ihr Freund Ted Striker ruft Sie dringend um Hilfe. Die kleine Grace Saunders, die vor einigen Tagen entführt wurde, wird wahrscheinlich in einem alten kalifornischen Gut, Hell's Kitchen, gefangen gehalten.

Das Haus gehört, wie es scheint, dem Anführer einer Gang von Bootleggern. Sein Name? One Eyed Jack. Darum nehmen Sie sich einen Rat zu Herzen: Greifen Sie sich ihren 38er Special, der Sie nie im Stich läßt. Eine Thompson MP wäre auch nicht schlecht... Und nun viel Glück; das werden Sie brauchen können, denn von nun an sind Sie allein... allein in der Finsternis!

HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü stehen 3 Optionen zur Auswahl.

NEUES SPIEL BEGINNEN

Wenn Sie ein Spiel beginnen wollen, wählen Sie diese Option und bestätigen die Wahl mit der Eingabetaste.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Wenn Sie diese Option mit der Eingabetaste bestätigen, wird die Tabelle der bereits gespeicherten Spiele eingeblendet. Sie wählen mit den Pfeiltasten die Datei, die Sie einlesen wollen und bestätigen mit der Eingabetaste.

SPIEL BEENDEN

Wenn Sie diese Option wählen, kehren Sie zu DOS bzw. zu WINDOWS zurück.

STEUERUNG

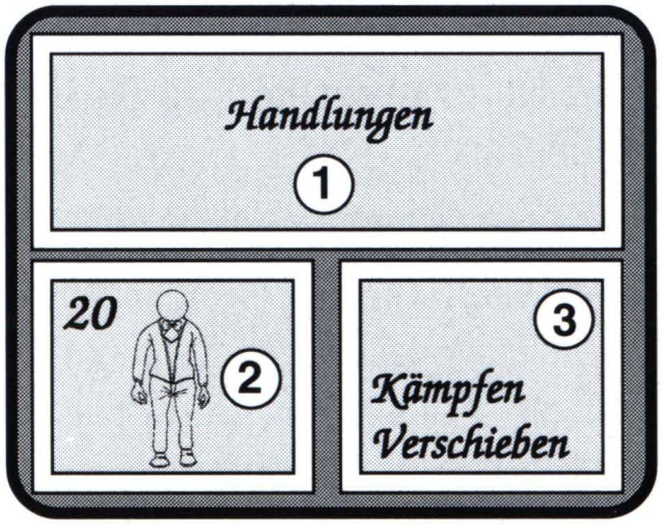
Die Figur (Edward, manchmal aber auch Grace) kann mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur in jede beliebige Richtung bewegt werden.

↑..... vorwärts gehen
← ..... nach links gehen
→ ..... nach rechts gehen
↓ ..... zurück gehen.

Wenn sie sich laufend vorwärts bewegen soll, lassen Sie beim Gehen den Pfeil↑ los und drücken ganz schnell wieder drauf.

DER BEFEHLSBILDSCHIRM

Um bestimmte Handlungen durchführen und die gefundenen Objekte benutzen zu können, müssen Sie den Befehlsbildschirm einblenden. Dazu drücken Sie die Eingabetaste. Die folgende Bildschirmanzeige erscheint:



Fenster ① enthält die Objekte, die Sie gefunden haben.

Das Fenster ②, links unten auf dem Bildschirm, zeigt eine Ansicht Ihrer Figur mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte bzw. ein ausgewähltes Objekt mit der entsprechenden Munition, Nachfüllung usw.

Das Fenster ③ zeigt die möglichen Handlungen an: Handlungen der Figur oder Umgang mit einem ausgewählten Objekt.

Wenn Sie eine bestimmte Handlung ausführen oder ein Objekt benutzen wollen, wählen Sie die Option "Handlungen" bzw. das in Ihrem Besitz befindliche Objekt mit den Pfeiltasten aus und bestätigen mit der Eingabetaste. Sie wechseln ins Fenster Nr. 3. Mit den Tasten Pfeil auf und Pfeil ab wählen Sie das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion. Mit der Eingabetaste bestätigen Sie Ihre Wahl.

HANDLUNGEN UND UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

HANDLUNGEN

Sie können zum gewünschten Zeitpunkt gewisse Handlungen ausführen: Kämpfen oder Verschieben. Andere Aktionen sind direkt mit den Objekten verbunden, die Sie besitzen (siehe Umgang mit den Objekten).

- **Kämpfen:** Drücken Sie auf die Leertaste, und halten Sie sie gedrückt.
  Sie sind nun kampfbereit. Wenn Sie die Tasten ← oder → betätigen, teilen Sie Schläge aus, entweder eine linke Gerade oder eine rechte. Mit der Taste ↑ geben Sie einen Kopfstoß, mit der Taste ↓ einen Fußtritt.
  Vergessen Sie nicht, die Leertaste gedrückt zu halten und die entsprechende Pfeiltaste zu drücken, wenn Sie zuschlagen wollen.
- **Verschieben:** Um ein großes Objekt oder ein Möbelstück zu verschieben, betätigen Sie die Leertaste und gleichzeitig eine der Pfeiltasten, die der gewünschten Richtung entspricht.

Achtung: Nicht alle Gegenstände lassen sich bewegen.
Wenn Sie eine der Optionen im Befehlsbildschirm gewählt haben, kehren Sie ins Spiel zurück und können die entsprechende Handlung ausführen.

UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

OBJEKT NEHMEN

Wenn Sie einen Gegenstand berühren, erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie es nehmen wollen oder nicht.

OBJEKT BENUTZEN

Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, das Sie besitzen, müssen Sie es in der Liste auswählen (siehe Kapitel Befehlsbildschirm). Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt benutzen wollen (laden, essen, abstellen, werfen...), indem Sie die Handlung im Fenster Nr. 3 bestätigen.

ANDERE NÜTZLICHE TASTEN

S: Aktiviert oder deaktiviert den Sound, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.
M: Aktiviert oder deaktiviert die Musik, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.
P: Pause.
Eingabetaste: Aufruf des Inventar-Bildschirms (siehe Befehlsbildschirm).

DIE KÄMPFE

Sie können Nahkämpfe oder Kämpfe mit Waffen führen, die Sie an Ort und Stelle finden.

NAHKÄMPFE

Wählen Sie die Option "Kämpfen" aus den "Handlungen". Bei gedrückter Leertaste benutzen Sie die Pfeiltasten in folgender Weise:

- **Pfeil nach links:** ..... Faustschlag nach links
- **Pfeil nach rechts:** ..... Faustschlag nach rechts
- **Pfeil auf:** ..... Kopfstoß
- **Pfeil ab:** ..... Fußtritt

Halten Sie die Leertaste und eine der Pfeiltasten lange genug gedrückt, damit der Schlag auch richtig ankommt.

KAMPF MIT EINER HIEB- ODER STICHWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Es gibt allerdings einige herkömmliche Gegenstände die Sie auch als Waffe verwenden können. Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links:** ..... Hieb von links nach rechts
- **Pfeil nach rechts:** ..... Hieb von rechts nach links
- **Pfeil auf:** ..... Hieb von unten nach oben oder gerader Stoß
- **Pfeil ab:** ..... Hieb von unten nach oben

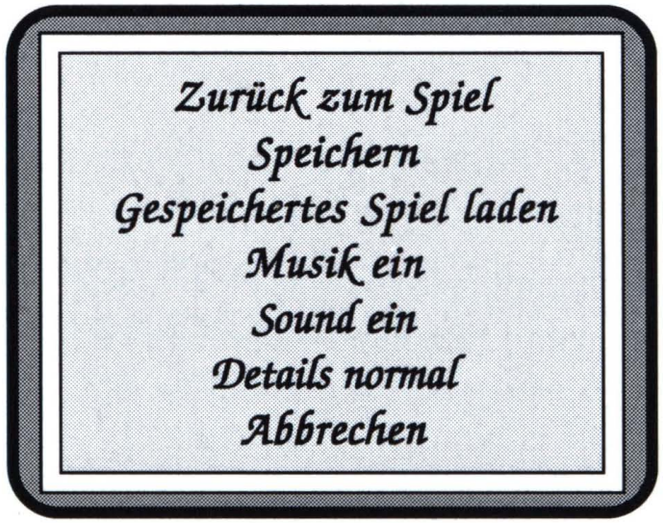
KAMPF MIT EINER FEUERWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links:** ..... Waffe nach links bewegen
- **Pfeil nach rechts:** ..... Waffe nach rechts bewegen
- **Pfeil auf:** ..... Feuer

SPEICHERN, LADEN UND DIVERSE PARAMETER

Mit der Taste Esc erscheint der folgende Bildschirm:



Wählen Sie die gewünschte Option mit Hilfe der Pfeiltasten.

SPEICHERN

Setzen Sie mit den Auf- und Ab-Pfeiltasten den Cursor auf die gewünschte Zeile. Geben Sie den Namen ein, unter dem das Spiel gespeichert werden soll. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Wählen Sie mit den Auf- und Ab-Pfeiltasten das Spiel, das Sie laden möchten, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

DETAILS NORMAL/GROB
Wenn Sie "Details grob" wählen, können Sie die Geschwindigkeit des Spiels erhöhen.

ABBRECHEN DES LAUFENDEN SPIELS
Sie kehren zum Hauptmenü zurück.

BEHEBUNG VON STÖRUNGEN

PROBLEM: DAS PROGRAMM WIRD NICHT RICHTIG GELADEN

- Haben Sie das Spiel auf der Festplatte installiert, sei es unter MS-DOS oder WINDOWS (Siehe "Installation, Aktualisierung und Programmaufruf"?
- Verfügen Sie über die richtige Computerkonfiguration, wie sie im Abschnitt "Erforderliche Konfiguration" angegeben ist?
- Haben Sie spezielle Peripheriegeräte angeschlossen? Trennen Sie diese Peripheriegeräte vom System, starten Sie den Computer neu, und laden Sie das Programm nochmals.

PROBLEM: DIE MELDUNG "CD NOT FOUND" ERSCHEINT.

- Haben Sie die CD ALONE IN THE DARK 2 eingelegt?
- Ist die CD im Laufwerk richtig eingelegt?

PROBLEM: DIE MELDUNG "MEMORY ERROR: NOT ENOUGH DOS MEMORY" ERSCHEINT.

- Haben Sie mindestens 572 KB freien DOS-Speicher?
  Prüfen Sie den freien Speicher mit dem Befehl MEM, oder geben Sie den Befehl CHKDSK ein. Diese beiden Dienstprogramme zeigen an, wieviel RAM im Speicher noch frei ist.
  Hinweis: 1 KB = 1024 Byte.

- Um durch Speichermangel bedingte Probleme zu beheben, können Sie versuchen, 1) den Speicher zu optimieren, 2) speicherresidente Programme zu entfernen und eine Systemdiskette zum Starten des Spieles anzulegen.

Speicher optimieren

- Wenn Sie über das Programm QEMM verfügen (in diesem Fall erscheint es in der CONFIG.SYS Datei), geben Sie den Befehl OPTIMIZE ein, und drücken Sie die Eingabetaste. Die Frage "Wollen Sie EMS verwenden?" beantworten Sie mit JA.
- Wenn Sie MS-DOS 6.0 und das Speicherverwaltungsprogramm EMM386.EXE verwenden, geben Sie den Befehl MEMMAKER ein und drücken die Eingabetaste.

Diese beiden Programme organisieren den Speicher neu und versuchen, soviel Platz wie möglich zu schaffen.

Haben Sie speicherresidente Programme in den RAM geladen? Rechner, Uhren, Cache-Speicher und Beschleunigungsprogramme für Diskettenlaufwerke sind Beispiele für speicherresidente Programme. Diese Programme werden mitunter durch die Datei AUTOEXEC.BAT automatisch geladen, sobald Sie den Computer einschalten.
Um diese speicherresidenten Programme zu entfernen, erstellen Sie eine Systemdiskette mit minimalen Konfigurationsbefehlen, die Sie für das Spiel mit ALONE IN THE DARK 2 verwenden.

ANLEGEN EINER SYSTEMDISKETTE

- Nehmen Sie eine Leerdiskette, und formatieren Sie sie mit dem Befehl FORMAT A: /S. Legen Sie sie ins Laufwerk A: ein.
- Kopieren Sie die Programme AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf die Diskette (z.B. C:\COPY AUTOEXEC.BAT A:).
- Mit dem Texteditor "EDIT" bearbeiten Sie die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS. (z.B. C:\EDIT A:AUTOEXEC.BAT). In beiden Programmen setzen Sie die unerwünschten Befehle außer Kraft, indem Sie das Kürzel REM an den Beginn der jeweiligen Zeile setzen. Lassen Sie die Befehle in Kraft, die die Maus (MOUSE), die Tastatur (KEYB GR, KEYBOARD), den Treiber MSCDEX, das CD-ROM-Laufwerk (CD) sowie die Soundkarte (SOUND, BLASTER) betreffen.

Befehle wie SMARTDRIVE, SIDEKICK, usw. können Sie ebenfalls mit REM versehen. Beenden Sie EDIT mit "Datei" und "Speichern".

- Schalten Sie dann Ihren Computer aus und wieder ein. Die Diskette bleibt im Laufwerk. Der Computer liest DOS von der Diskette ein und stellt so viel Speicher wie möglich zur Verfügung.
- Starten Sie das Spiel wie im Absatz "PROGRAMMAUFRUF UNTER MS-DOS" beschrieben.

Hinweis: Leider kann hier nicht präzise angegeben werden, welche Befehle in die Dateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS eingegeben werden müssen, damit das Spiel sicher funktioniert. Jede Computerkonfigurationen ist ein Fall für sich.

PROBLEM: DIE MELDUNG: "NO EMS DRIVER OR NOT ENOUGH EMS MEMORY DETECTED" ERSCHEINT.

- Wenn Sie nicht über 256 KB EMS-Speicher verfügen, vergewissern Sie sich, daß das Programm EMM386.EXE in der CONFIG.SYS Datei ist. Verwenden Sie dazu den Texteditor EDIT (EDIT CONFIG.SYS). Folgende Zeile sollte sich im Listing befinden: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 512 D=64

PROBLEM: DIE ANIMATIONEN SIND LANGSAM ODER RUCKELN

- Verfügen Sie über die richtige Computerkonfiguration, wie sie im Abschnitt "Erforderliche Konfiguration" angegeben ist?
  Sie brauchen ein CD-ROM-Laufwerk mit einer Datenübertragungsrate von mindestens 150 KB/Sek.

PROBLEM: DIE MELDUNG "DRIVE NOT READY" ODER "GENERAL FAILURE" ERSCHEINT.

- Ist die CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 im Laufwerk richtig eingelegt?

- Ist Ihre CD-ROM ALONE IN THE DARK 2 möglicherweise verschmutzt? Nehmen Sie die Disk aus dem Laufwerk heraus, und reinigen Sie sie - von innen nach außen - mit einem weichen, sauberen und trockenen Tuch. Achten Sie bitte darauf, daß Ihre Platte nie mit einem Lösungs- oder Scheuermittel in Berührung kommt.

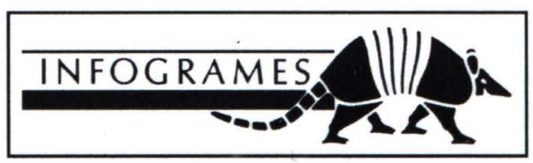
KUNDENDIENST

Wenn Sie alle in diesem Kapitel vorgeschlagenen Lösungen ausprobiert haben und Ihr Problem noch immer nicht beseitigt ist, wenden Sie sich schriftlich oder telefonisch (werktags 15-18 Uhr) an die BOMICO-Serviceline:

BOMICO Serviceline
AM SÜDPARK 12
65 541 KELSTERBACH
Tel: 061 07 / 8081
Deutschland

AN INFOGRAMES PRODUCTION

Produced by: Bruno BONNELL
Directed by: Franck DE GIROLAMI
First assistant:Vincent TERRAILLON
Cutting: Laurent PARET, Christophe NAZARET, Patrice PONCE
Production designer: Patrick CHARPENET
Modelling 3D & Animations: Jean-Marie NAZARET, Frédérique BOURGIN
Sets designers: Frédérique NANTERMET, Sylvie SILVY, Jean-Christophe BLANC
Roughman: Thomas CHANEL
Flashback: Daniel BALAGE
Designers: Josiane GIRARD, Christophe ANTON
Screenplay: Hubert CHARDOT
Adapted by: Frédéric CORNET, Christian NABAIS
Original score & Sound effects: Jean-Luc ESCALANT
Publishing: Edith PROTIERE, Olivier ROBIN, Véronique SALMERON
Translations: Beate REITER-VIALLE
Special thanks to: Eric MOTTET, Olivier GOULAY, Norbert CELLIER, Jean-Marie BROUSSARD, Greg CALL, Camille GELLOZ



© Copyright INFOGRAMES 1994

MADE IN AUSTRIA

DEUTSCH ALON22Ø1